

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-291004

(P2001-291004A)

(43) 公開日 平成13年10月19日 (2001. 10. 19)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)	
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6	2 C 0 0 1
	3 3 2		3 3 2	5 B 0 4 9
	5 0 2		5 0 2	9 A 0 0 1
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C	

審査請求 有 請求項の数12 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2000-105930(P2000-105930)

(22) 出願日 平成12年4月7日 (2000. 4. 7)

(71) 出願人 000004237

日本電気株式会社

東京都港区芝五丁目7番1号

(72) 発明者 三上 裕史

東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株式会社内

(74) 代理人 100097113

弁理士 堀 城之

Fターム(参考) 20001 AA17 CB08

5B049 AA02 BB49 BB61 CC02 CC36

DD01 EE00 FF03 GG02 GG04

GG07

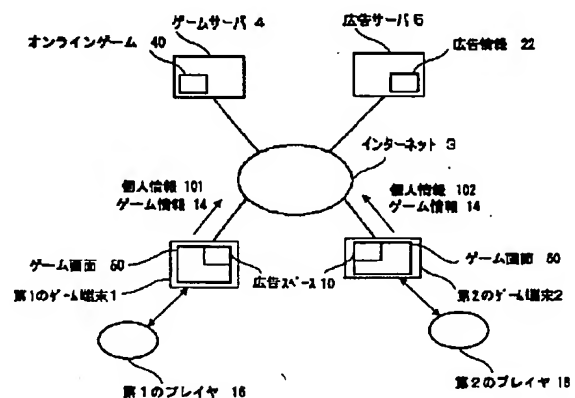
9A001 JJ25 JJ76 KK45

(54) 【発明の名称】 オンラインゲーム配信に伴う広告表示システム及びその広告表示方法

(57) 【要約】

【課題】 オンラインゲームなど、双方向の回線を利用し、長時間にわたって接続されて利用されるソフトウェアなどに広告を表示することにより、継続的に広告を表示し、また、利用されるソフトウェアの内容に関する情報や、プレイヤの情報を参照して、利用者に対して効果的な広告情報を表示させるオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム及びその広告表示方法に関する技術を提供する点にある。

【解決手段】 図1に示すように、本実施の形態1に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムは、第1のゲーム端末1、第2のゲーム端末2とインターネット(送受信手段)3とゲームサーバ4と広告サーバ5とで概略構成され、ゲームサーバ4は、複数のオンラインゲーム40を有し、広告サーバ5は、複数の広告情報22を有し、第1のゲーム端末1と第2のゲーム端末2とゲームサーバ4 広告サーバ5とは、インターネット3に接続される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムであって、
回線網を利用して双方向のデータ送信を可能とするインターネットなどの送受信手段と、

1つ、又は、複数のオンラインゲームを有するゲームサーバと、

1つ、又は、複数の広告情報を有する広告サーバと、
前記オンラインゲームを表示するためのゲーム画面を有する1つ、又は、複数のゲーム端末とを備え、

前記広告情報は、前記送受信手段を介して、予め前記広告サーバから前記ゲームサーバに送信されて、前記ゲームサーバに登録され、

前記ゲームサーバは、前記送受信手段を介して、プレイヤーにより前記ゲーム端末から接続され、前記プレイヤーにより入力された前記プレイヤーの個人情報と前記オンラインゲームを特定するゲーム情報とに基づき広告情報を選定し、前記オンラインゲームと選定された前記広告情報とを前記ゲーム端末に配信し、

前記広告情報は、前記プレイヤーが前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム画面に有する広告スペースに表示されることを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項2】 前記オンラインゲームは、複数のプレイヤーで利用される対戦ゲームであり、
該対戦ゲームは、前記送受信手段を介して前記ゲームサーバに接続した前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末と第2のゲーム端末とでオンラインにてプレイが行われ、

前記広告情報は、前記ゲームサーバから、前記第1のゲーム端末と前記第2のゲーム端末とに配信され、各々の前記ゲーム端末に有する前記ゲーム画面の前記広告スペースに表示されることを特徴とする請求項1に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項3】 前記広告情報には、各々の前記広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、前記ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とが属性として設定され、

前記広告スペースに表示される前記広告情報は、前記第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーと前記第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーとの性別と年齢層とを有する各々の前記個人情報と、前記オンラインゲームの前記ゲーム種類と、前記広告情報の前記属性とに基づき、前記第1のプレイヤーと前記第2のプレイヤーとに各々対応して選定されることを特徴とする請求項1又は2に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項4】 双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムであって、

回線網を利用して双方向のデータ送信を可能とするインターネットなどの送受信手段と、

1つ、又は、複数のオンラインゲームを有するゲームサーバと、

1つ、又は、複数の広告情報を有する広告サーバと、
前記オンラインゲームを表示するためのゲーム画面を有する1つ、又は、複数のゲーム端末とを備え、

前記広告サーバは、前記送受信手段を介して、プレイヤーにより前記ゲーム端末から接続され、前記プレイヤーにより入力された前記プレイヤーの個人情報と前記オンラインゲームを特定するゲーム情報とに基づき広告情報を選定し、前記プレイヤーが必要とする前記オンラインゲームを特定するゲーム情報と選定された前記広告情報とを前記送受信手段を介して前記ゲームサーバに送信した後、前記ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続させ、

前記ゲームサーバは、前記送受信手段を介して、前記ゲーム情報に対応する前記オンラインゲームと前記広告情報とを前記ゲーム端末に配信し、

前記広告情報は、前記プレイヤーが前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム画面に有する広告スペースに表示されることを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項5】 前記オンラインゲームは、複数のプレイヤーで利用される対戦ゲームであり、
該対戦ゲームは、前記送受信手段を介して前記広告サーバにより、前記ゲームサーバに接続した前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末と第2のゲーム端末とでオンラインにてプレイが行われ、

前記広告情報は、前記ゲームサーバから、前記第1のゲーム端末と前記第2のゲーム端末とに送られ、各々のゲーム端末に有する前記ゲーム画面の前記広告スペースに表示されることを特徴とする請求項4に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項6】 前記広告情報には、各々の前記広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、前記ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とが属性として設定され、

前記広告スペースに表示される前記広告情報は、前記第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーと前記第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーとの性別と年齢層とを有する各々の個人情報と、前記オンラインゲームの前記ゲーム種類と、前記広告情報の属性とに基づき、前記第1のプレイヤーと前記第2のプレイヤーとに各々対応して選定されることを特徴とする請求項4又は5に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム。

【請求項7】 請求項1乃至6のいずれかに記載の前記広告スペースに表示された前記広告情報の広告種類、又は、表示回数、又は、表示時間に応じて、前記ゲームサーバから前記広告サーバへ課金情報を送信することを特

徴とする広告情報課金システム。

【請求項 8】 双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法であって、

予め広告サーバでは、広告情報に、各々の該広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とを属性として設定し、前記広告情報を、前記広告サーバから送受信手段を介して、ゲームサーバへ送信し、

ゲームサーバでは、送信された前記広告情報を、前記属性毎に登録し、

プレイヤーは、ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続し、前記オンラインゲームをプレイするために、前記オンラインゲームを特定するゲーム情報と、性別と年齢層とを有する前記プレイヤーの個人情報とを前記ゲーム端末に入力し、

前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末からの前記個人情報とゲーム情報とを受信し、

前記ゲームサーバは、前記オンラインゲームを前記ゲーム端末に配信するとき、前記広告情報の属性と、前記個人情報と、前記ゲーム情報とに基づき、登録されている前記広告情報のなかから前記プレイヤーに対応する広告情報を選定して、前記ゲーム端末へ配信し、前記プレイヤーが、前記ゲーム端末が有するゲーム画面で前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム端末は、前記ゲーム画面の広告スペースに前記広告情報を表示することを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法。

【請求項 9】 前記オンラインゲームが複数のプレイヤーでプレイする対戦ゲームである場合、

前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末に各々配信する前記広告情報を、

各々の前記ゲーム端末のうち、第 1 のゲーム端末を利用する第 1 のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき選定して、前記第 1 のゲーム端末に配信し、

各々の前記ゲーム端末のうち、第 2 のゲーム端末を利用する第 2 のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき選定して、前記第 2 のゲーム端末に配信することを特徴とする請求項 8 に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法。

【請求項 10】 双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法であって、

予め広告サーバでは、広告情報に、各々の該広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とを属性として設定し、

プレイヤーは、ゲーム端末を前記広告サーバに接続し、前記オンラインゲームをプレイするために、前記オンラ

インゲームを特定するゲーム情報と、性別と年齢層とを有する前記プレイヤーの個人情報とを前記ゲーム端末に入力し、

前記広告サーバは、前記ゲーム端末からの前記個人情報とゲーム情報とを受信し、

前記広告サーバは、前記広告情報の属性と、前記個人情報と、前記ゲーム情報とに基づき、登録されている前記広告情報のなかから前記プレイヤーに対応する広告情報を選定して、前記ゲーム情報と選定された前記広告情報とを、前記送受信手段を介して、オンラインゲームを有するゲームサーバに送信し、前記ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続させ、

前記ゲームサーバは、前記オンラインゲームを前記ゲーム端末に配信するとき、前記広告サーバから送信された前記広告情報を前記ゲーム端末へ配信し、

前記プレイヤーが、前記ゲーム端末が有するゲーム画面で前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム端末は、前記ゲーム画面の広告スペースに前記広告情報を表示することを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法。

【請求項 11】 前記オンラインゲームが複数のプレイヤーでプレイする対戦ゲームである場合、

前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末に各々配信される前記広告情報を、

各々の前記ゲーム端末のうち、第 1 のゲーム端末を利用する第 1 のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき前記第 1 のプレイヤー向けとして選定して、前記ゲームサーバへ送信し、

各々の前記ゲーム端末のうち、第 2 のゲーム端末を利用する第 2 のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき前記第 2 のプレイヤー向けとして選定して、前記ゲームサーバへ送信し、

前記ゲームサーバは、前記ゲーム情報で特定された前記対戦ゲームとともに、選定された各々の前記広告情報を前記第 1 のゲーム端末と前記第 2 の端末とへ配信することを特徴とする請求項 10 に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法。

【請求項 12】 請求項 8 乃至 11 のいずれかに記載されたオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法を実行可能なプログラムが記録された記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、広告表示方法に関し、特に双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム及びその広告表示方法に関する技術に属する。

【0002】

【従来の技術】従来の技術において、特開平 11-154159 号では、インターネットのホームページに関する広告についての発明が掲載されている。これは、掲載

される広告がホームページのみに限定して表示される技術である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来技術には以下に掲げる問題点があった。広告を見る閲覧者が別のホームページに移ってしまった場合は、広告の表示が途中であっても継続して表示することはできなかった。即ち、閲覧者が不特定のため、必要とされる広告表示の時間と、閲覧者が閲覧する時間との関係付けができなかった。また、広告の内容も、閲覧者に関係付けることができず、表示される広告の有効度を高めることができないという問題点があった。

【0004】本発明は斯かる問題点を鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、オンラインゲームなど、双方向の回線を利用し、長時間にわたって接続されて利用されるソフトウェアなどに広告を表示することにより、継続的に広告を表示し、また、利用されるソフトウェアの内容に関する情報や、プレイヤーの情報を参照して、利用者に対して効果的な広告情報を表示させるオンラインゲーム配信に伴う広告表示システム及びその広告表示方法に関する技術を提供する点にある。

【0005】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の本発明の要旨は、双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムであって、回線網を利用して双方向のデータ送信を可能とするインターネットなどの送受信手段と、1つ、又は、複数のオンラインゲームを有するゲームサーバと、1つ、又は、複数の広告情報を有する広告サーバと、前記オンラインゲームを表示するためのゲーム画面を有する1つ、又は、複数のゲーム端末とを備え、前記広告情報は、前記送受信手段を介して、予め前記広告サーバから前記ゲームサーバに送信されて、前記ゲームサーバに登録され、前記ゲームサーバは、前記送受信手段を介して、プレイヤーにより前記ゲーム端末から接続され、前記プレイヤーにより入力された前記プレイヤーの個人情報と前記オンラインゲームを特定するゲーム情報とに基づき広告情報を選定し、前記オンラインゲームと選定された前記広告情報とを前記ゲーム端末に配信し、前記広告情報は、前記プレイヤーが前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム画面が有する広告スペースに表示されることを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項2記載の本発明の要旨は、前記オンラインゲームは、複数のプレイヤーで利用される対戦ゲームであり、該対戦ゲームは、前記送受信手段を介して前記ゲームサーバに接続した前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末と第2のゲーム端末とでオンラインにてプレイが行われ、前記広告情報は、前記ゲームサーバから、前記第1のゲーム端末と前記第2のゲーム端末とに配信され、各々の前記ゲーム端末が有する前記ゲーム画面の前記広告スペースに

表示されることを特徴とする請求項1に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項3記載の本発明の要旨は、前記広告情報には、各々の前記広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、前記ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とが属性として設定され、前記広告スペースに表示される前記広告情報は、前記第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーと前記第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーとの性別と年齢層とを有する各々の前記個人情報と、前記オンラインゲームの前記ゲーム種類と、前記広告情報の前記属性とに基づき、前記第1のプレイヤーと前記第2のプレイヤーとに各々対応して選定されることを特徴とする請求項1又は2に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項4記載の本発明の要旨は、双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムであって、回線網を利用して双方向のデータ送信を可能とするインターネットなどの送受信手段と、1つ、又は、複数のオンラインゲームを有するゲームサーバと、1つ、又は、複数の広告情報を有する広告サーバと、前記オンラインゲームを表示するためのゲーム画面を有する1つ、又は、複数のゲーム端末とを備え、前記広告サーバは、前記送受信手段を介して、プレイヤーにより前記ゲーム端末から接続され、前記プレイヤーにより入力された前記プレイヤーの個人情報と前記オンラインゲームを特定するゲーム情報とに基づき広告情報を選定し、前記プレイヤーが必要とする前記オンラインゲームを特定するゲーム情報と選定された前記広告情報とを前記送受信手段を介して前記ゲームサーバに送信した後、前記ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続させ、前記ゲームサーバは、前記送受信手段を介して、前記ゲーム情報に対応する前記オンラインゲームと前記広告情報とを前記ゲーム端末に配信し、前記広告情報は、前記プレイヤーが前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム画面が有する広告スペースに表示されることを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項5記載の本発明の要旨は、前記オンラインゲームは、複数のプレイヤーで利用される対戦ゲームであり、該対戦ゲームは、前記送受信手段を介して前記広告サーバにより、前記ゲームサーバに接続した前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末と第2のゲーム端末とでオンラインにてプレイが行われ、前記広告情報は、前記ゲームサーバから、前記第1のゲーム端末と前記第2のゲーム端末とに送られ、各々のゲーム端末が有する前記ゲーム画面の前記広告スペースに表示されることを特徴とする請求項4に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項6記載の本発明の要旨は、前記広告情報には、各々の前記広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、前記ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別

と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とが属性として設定され、前記広告スペースに表示される前記広告情報は、前記第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーと前記第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーとの性別と年齢層とを有する各々の個人情報と、前記オンラインゲームの前記ゲーム種類と、前記広告情報の属性とに基づき、前記第1のプレイヤーと前記第2のプレイヤーとに各々対応して選定されることを特徴とする請求項4又は5に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムに存する。請求項7記載の本発明の要旨は、請求項1乃至6のいずれかに記載の前記広告スペースに表示された前記広告情報の広告種類、又は、表示回数、又は、表示時間に応じて、前記ゲームサーバから前記広告サーバへ課金情報を送信することを特徴とする広告情報課金システムに存する。請求項8記載の本発明の要旨は、双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法であって、予め広告サーバでは、広告情報に、各々の該広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とを属性として設定し、前記広告情報を、前記広告サーバから送受信手段を介して、ゲームサーバへ送信し、ゲームサーバでは、送信された前記広告情報を、前記属性毎に登録し、プレイヤーは、ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続し、前記オンラインゲームをプレイするために、前記オンラインゲームを特定するゲーム情報と、性別と年齢層とを有する前記プレイヤーの個人情報とを前記ゲーム端末に入力し、前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末からの前記個人情報とゲーム情報とを受信し、前記ゲームサーバは、前記オンラインゲームを前記ゲーム端末に配信するとき、前記広告情報の属性と、前記個人情報と、前記ゲーム情報とに基づき、登録されている前記広告情報のなかから前記プレイヤーに対応する広告情報を選定して、前記ゲーム端末へ配信し、前記プレイヤーが、前記ゲーム端末が有するゲーム画面で前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム端末は、前記ゲーム画面の広告スペースに前記広告情報を表示することを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法に存する。請求項9記載の本発明の要旨は、前記オンラインゲームが複数のプレイヤーでプレイする対戦ゲームである場合、前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末に各々配信する前記広告情報を、各々の前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき選定して、前記第1のゲーム端末に配信し、各々の前記ゲーム端末のうち、第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき選定して、前記第2のゲーム端末に配信することを特徴とする請求項8に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法に存

する。請求項10記載の本発明の要旨は、双方向の回線を利用したオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法であって、予め広告サーバでは、広告情報に、各々の該広告情報の広告種類毎に、前記オンラインゲームのゲーム種類と、ゲーム端末を利用するプレイヤーの性別と、年齢層と、表示される時間帯と、表示される更新周期とを属性として設定し、プレイヤーは、ゲーム端末を前記広告サーバに接続し、前記オンラインゲームをプレイするために、前記オンラインゲームを特定するゲーム情報と、性別と年齢層とを有する前記プレイヤーの個人情報とを前記ゲーム端末に入力し、前記広告サーバは、前記ゲーム端末からの前記個人情報とゲーム情報とを受信し、前記広告サーバは、前記広告情報の属性と、前記個人情報と、前記ゲーム情報とに基づき、登録されている前記広告情報のなかから前記プレイヤーに対応する広告情報を選定して、前記ゲーム情報と選定された前記広告情報とを、前記送受信手段を介して、オンラインゲームを有するゲームサーバに送信し、前記ゲーム端末を前記ゲームサーバに接続させ、前記ゲームサーバは、前記オンラインゲームを前記ゲーム端末に配信するとき、前記広告サーバから送信された前記広告情報を前記ゲーム端末へ配信し、前記プレイヤーが、前記ゲーム端末が有するゲーム画面で前記オンラインゲームをプレイする間、前記ゲーム端末は、前記ゲーム画面の広告スペースに前記広告情報を表示することを特徴とするオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法に存する。請求項11記載の本発明の要旨は、前記オンラインゲームが複数のプレイヤーでプレイする対戦ゲームである場合、前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末に各々配信される前記広告情報を、各々の前記ゲーム端末のうち、第1のゲーム端末を利用する第1のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき前記第1のプレイヤー向けとして選定して、前記ゲームサーバへ送信し、各々の前記ゲーム端末のうち、第2のゲーム端末を利用する第2のプレイヤーの個人情報と前記ゲーム情報と前記広告情報の前記属性とに基づき前記第2のプレイヤー向けとして選定して、前記ゲームサーバへ送信し、前記ゲームサーバは、前記ゲーム情報で特定された前記対戦ゲームとともに、選定された各々の前記広告情報を前記第1のゲーム端末と前記第2の端末とへ配信することを特徴とする請求項10に記載のオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法に存する。請求項12記載の本発明の要旨は、請求項8乃至11のいずれかに記載されたオンラインゲーム配信に伴う広告表示方法を実行可能なプログラムが記録された記憶媒体に存する。

【0006】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。

【0007】（実施の形態1）図1に示すように、本実施の形態1に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示

システムは、第1のゲーム端末1、第2のゲーム端末2とインターネット（送受信手段）3とゲームサーバ4と広告サーバ5とで概略構成され、ゲームサーバ4は、複数のオンラインゲーム40を有し、広告サーバ5は、複数の広告情報22を有し、第1のゲーム端末1と第2のゲーム端末2とゲームサーバ4と広告サーバ5とは、インターネット3に接続される。

【0008】これら第1のゲーム端末1と第2のゲーム端末2を含むゲーム端末を、3つ以上にても応用できるが、以下、2つのゲーム端末を例に挙げて説明する。

【0009】オンラインゲーム40をプレイするため、第1のプレイヤ16は第1のゲーム端末1をゲームサーバ4に接続し、同様に、インターネット3に接続された第2のゲーム端末2を利用する第2のプレイヤ18とゲームサーバ4を介して対戦ゲームなどのオンラインゲーム40を行うことができる。このとき、第1のプレイヤ16と第2のプレイヤ18とが利用する各々のゲーム端末のゲーム画面50にはプレイしている共通のオンラインゲーム40の表示がされる。

【0010】各々のゲーム画面50には、広告情報22を掲載するスペースがあり、このスペースを広告スペース10として、広告サーバ5からの広告情報22が表示される。

【0011】広告サーバ5から、複数の広告情報22は、インターネット3を介して、一旦、ゲームサーバ4に登録される。オンラインゲーム40をプレイするため、第1のゲーム端末1及び第2のゲーム端末2から、広告サーバ5に接続する必要はない。

【0012】このように、広告サーバ5からの広告情報22は、ゲームサーバ4に蓄えられ、また、広告情報22を第1のゲーム端末1や第2のゲーム端末2に配信する場合、時間帯に応じて変えることもできる。その結果、各々のプレイヤがオンラインゲーム40をプレイする時間帯によって、各々のゲーム端末に表示される広告情報22が変わることになる。

【0013】その他、オンラインゲーム40をプレイしている最中でも所定の間隔で広告情報22を変更することも可能となり、より多くの種類の広告情報22を表示することもできる。またオンラインゲーム40をプレイする各々のプレイヤに関する個人情報101、102をゲーム開始前に、各々第1のゲーム端末1、第2のゲーム端末2を介して入力させることにより、各々の個人情報101、102に対応して表示させる広告情報22を変えられることもできる。

【0014】例えば、各々のプレイヤが、オンラインゲーム40を開始する前に、各々のプレイヤの性別や年齢層などの個人情報101、102を入力させ、その個人情報101、102をもとに適切と思われる広告情報22を配信することで、ゲーム画面50の広告スペース10に有効な広告情報22を表示することが可能となる。

【0015】次に本実施の形態1に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムについて具体例を用いて詳しく説明する。オンラインゲーム40をプレイしようとする第1のプレイヤ16は、第1のゲーム端末1を使ってインターネット3を介してゲームサーバ4に接続し、ゲームサーバ4からオンラインゲーム40をするのに必要なデータをインターネット3経由でゲームサーバ4から取得する。

【0016】例えば、第2のゲーム端末2を使用する第2のプレイヤ18と対戦ゲームをするを想定した場合、第2のゲーム端末2も、インターネット3を介してゲームサーバ4に接続することで、第1のゲーム端末1のプレイヤと対戦ゲームを行うことができる。

【0017】このとき、第1のゲーム端末1には、第2のゲーム端末2のゲームに関する情報が、第2のゲーム端末2には、第1のゲーム端末1のゲームに関する情報がゲームサーバ4を介してそれぞれ送信される。その結果、対戦相手のゲームに関する情報をお互いに受け取ることによってインターネット3を介して対戦ゲームをオンラインでプレイすることができる。

【0018】ここで、広告サーバ5からはゲームサーバ4に対して、予めオンラインゲーム40を利用するプレイヤに表示させたい、複数の広告情報22を送信しておき、ゲームサーバ4には、その広告情報22が登録される。第1のプレイヤ16や第2のプレイヤ18がオンラインゲーム40をプレイする場合、各々のゲーム画面50の一部に広告スペース10を設定し、各々広告情報22を表示させる。

【0019】オンラインゲーム40のデータが、ゲームサーバ4から第1のゲーム端末1や第2のゲーム端末2に送られるのと同様に、広告情報22も、ゲームサーバ4から第1のゲーム端末1や第2のゲーム端末2に送られる。その結果、第1のゲーム端末1や第2のゲーム端末2では、各々第1のプレイヤ16と第2のプレイヤ18とに対して、ゲーム画面50の一部に広告サーバ5からの広告情報22が表示される。

【0020】また、その広告情報22は表示される時間帯やゲームのプレイ中に所定の時間ごとに広告情報22の内容を更新することもできる。

【0021】図2は、図1の動作の流れを示すフローチャート図である。また、図3は、図1の広告情報22に設定される属性を表にした図である。

【0022】図3に示すように、広告情報22は、各々広告111、121、131、141・・・のように、広告種類毎に、ゲーム211、211、221、231・・・のようにゲーム種類、男性と女性の性別、時間帯及び更新周期などが属性として設定されている。

【0023】次に図1、図2及び図3を用いて、オンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの動作を詳しく説明する。まず、広告サーバ5で広告情報22に属性を

つける(ステップA1)。この広告情報22の属性は、図4に示すように、どのような者(性別や年齢層、プレイするゲーム種類など)を対象としているか、どの時間帯に配信するか、どのような時間間隔で配信するかなどの更新周期などが設定されている。

【0024】次に、広告サーバ5は、インターネット3を通じて、広告情報22をゲームサーバ4へ送信する(ステップA2)。

【0025】ゲームサーバ4は、送信された広告情報22を、この広告情報の属性毎に登録する(ステップA3)。

【0026】第1のゲーム端末1を使用する第1のプレイヤー16は、ゲームサーバ4に接続してオンラインゲーム40をプレイするために、性別や年齢層などの簡単な、個人情報101を入力する。また、どのオンラインゲーム40をプレイするかのゲーム情報14も、ゲームサーバ4への接続時に入力する。ゲームサーバ4は、第1のゲーム端末1からの個人情報101とゲーム情報14との受信を、ゲームプレイヤーからの情報取得(ステップA4)として処理する。

【0027】ゲームサーバ4は、オンラインゲーム40を第1のゲーム端末1に配信するとき、広告情報22の属性と、個人情報102とゲーム情報14とに基づき、登録されている複数の広告情報22のなかから広告情報22を選定し、接続している該当するゲーム端末へ広告情報22を属性に従って配信する(ステップA5)。

【0028】即ち、第1のゲーム端末1に、ゲーム情報14に対応するオンラインゲーム40と、選定された広告情報22とを送る。第1のゲーム端末1ではゲーム画面50上の広告スペース10に、送られてきた広告情報22を表示する。同様に、第2のゲーム端末2に対しても、オンラインゲーム40の第2のプレイヤー18から個人情報102を得ることによって、ゲームサーバ4から効果的な広告情報22を配信してゲーム画面50上に広告情報22を表示させることができる。

【0029】第1のゲーム端末1と第2のゲーム端末2とで対戦ゲームなどのオンラインゲーム50をする場合、各々のプレイヤーの年齢層や性別などの個人情報101、102とが違っていても、各々の個人情報101、102に対応する広告情報22を、各々のゲーム画面50に表示することも可能となる。

【0030】実施の形態1に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムは上記の如く構成されているので、以下に掲げる効果を奏する。

【0031】インターネット3などの双方向の回線を利用して広告表示をする際、継続的に広告情報を表示することができ、また、プレイヤーの個人情報と、オンラインゲームなどの種類とに基づき、広告情報を表示する対象となる各々のプレイヤーに対応した、効果的な広告情報を送ることができる。

【0032】また、ゲームサーバの運用者は、配信した広告情報に基づいて、広告サーバに広告情報を依頼した広告主に広告料金を受け取ることができる。

【0033】(実施の形態2)次に、図1、図3を用いて、本実施の形態2に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムについて説明する。

【0034】本実施の形態2に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの構成要素は、実施の形態1と同様なので説明は省略する。

【0035】第1のゲーム端末1、又は、第2のゲーム端末2にて、各々のプレイヤーがオンラインゲーム40を開始するとき、インターネット3を介して広告サーバ5に接続し、そのとき、各々のプレイヤーの性別や年齢層などの個人情報101、102とプレイしたいオンラインゲーム40に対応するゲーム情報14とを各々第1のゲーム端末1、第2のゲーム端末2に入力する。

【0036】広告サーバ5では、これらの情報をもとにゲームサーバ4に対して、プレイするゲーム情報14と第1のゲーム端末1、又は、第2のゲーム端末2に表示させたい各々の広告情報22とをインターネット3を介してゲームサーバ4に送信し、第1のゲーム端末1、又は、第2のゲーム端末2を自動的にゲームサーバ4に接続させる。

【0037】ゲームサーバ4はオンラインゲーム40のゲーム情報14とともに、広告サーバ5から送られてきた広告情報22を第1のゲーム端末1、又は、第2のゲーム端末2に配信する。その結果、第1のゲーム端末1、又は第2のゲーム端末2が有する各々のゲーム画面50の広告スペース10に各々のプレイヤーに応じた広告情報22が表示される。

【0038】また、第1のゲーム端末1を使ってオンラインゲーム40をプレイしたい第1のプレイヤー16は、インターネット3を介して広告サーバ5に接続し、プレイしたいオンラインゲーム40に対応するゲーム情報14と第1のプレイヤー16の簡単な個人情報101を入力する。

【0039】広告サーバ5は、受信したゲーム情報14と、第1のゲーム端末1に表示させるためゲーム情報14と個人情報101と広告情報22の属性とから選定された広告情報22とを、インターネット3を介してゲームサーバ4に対して送る。

【0040】次に、広告サーバ5は、第1のゲーム端末1をゲームサーバ4に接続させる。同様に、ゲーム端末2を使った第2のプレイヤー18とオンラインゲームのうちで、特に複数のプレイヤーが参加する対戦ゲームを行なうことを想定した場合、第2のゲーム端末2もインターネット3を介して、広告サーバ5に接続し、そこでプレイしたいオンラインゲーム40のうち、対戦ゲームのゲーム情報14(この場合は第1のゲーム端末1から入力された対戦ゲームと同じ種類のゲーム)と、第2のプレ

イヤ18の個人情報102とを入力する。

【0041】広告サーバ5は、受信したこれらの情報に基づいて選定された広告情報22とゲーム情報14とを、インターネット3を介してゲームサーバ4に送り、第2のゲーム端末2をゲームサーバ4に接続する。その結果、ゲーム端末2の第2のプレイヤー18は、第1のゲーム端末1を使用する第1のプレイヤー16と対戦ゲームを行うことができる。

【0042】このとき、第1のゲーム端末1には、対戦ゲームのプレイに必要な第2のゲーム端末2に関する情報が、第2のゲーム端末2には、対戦ゲームのプレイに必要な第1のゲーム端末1に関する情報がゲームサーバ4を介して、互いに送信され、相手の対戦ゲームに関する情報をお互いに受け取ることによってインターネット3を介した対戦ゲームなどのオンラインゲーム40をすることができる。

【0043】図4は、実施の形態2に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの動作の流れを示すフローチャート図である。

【0044】次に、図1、図3及び図4とを用いてオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの動作の流れを詳しく説明する。

【0045】広告サーバ5で、広告情報22に属性をつける(ステップA11)。具体的には、広告サーバ5では、各々の広告情報22に対応して、図3に示すように分類された属性をつけて、この広告情報を登録する。

【0046】第1のゲーム端末1を利用する第1のプレイヤー16は、最初に広告サーバ5に接続して、プレイしたいオンラインゲーム40に対応するゲーム情報14や、第1のプレイヤー16の性別、年齢層などの個人情報101を入力する。広告サーバ5は、入力されたゲームプレイヤーからの情報を取得する(ステップA12)。

【0047】広告サーバ5は、これらのゲーム情報14と個人情報101とに基づき、第1のゲーム端末1に表示させたい広告情報22を選出し、インターネット3経由で、ゲーム情報14及び広告情報22をゲームサーバ4へ送信する(ステップA13)。

【0048】次に、第1のゲーム端末1をゲームサーバ4に接続させる(ステップA14)。

【0049】第1のゲーム端末1を利用する第1のプレイヤーはオンラインゲーム40を開始することができる。そのとき、ゲームサーバ4は、すでに、広告サーバ5から広告情報22を送られている。ゲームサーバ4からゲーム端末(第1のゲーム端末1)へ広告情報22を配信し(ステップA15)、第1のゲーム端末1のゲーム画面50上に設定された広告スペース10へ表示する。

【0050】同様に、第2のゲーム端末2を使用する第2のプレイヤー18も、最初は、広告サーバ5に接続して、プレイしたいオンラインゲーム40に対応するゲーム情報14と、第2のプレイヤー18の個人情報102とを

入力する。

【0051】広告サーバ5は、インターネット3を介してゲームサーバ4にゲーム情報14と第2のゲーム端末2に表示させたい広告情報22とを送信し、第2のゲーム端末2をゲームサーバ4に接続してオンラインゲーム40を開始させる。そのときゲームサーバ4から第2のゲーム端末2へはオンラインゲーム40とともに広告情報22が送られ、ゲーム画面50に広告情報22を表示する。

【0052】実施の形態2に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムは上記の如く構成されているので、実施の形態1が奏する効果の他に以下に掲げる効果を奏する。

【0053】ゲームサーバは、広告サーバから受信した広告情報を、各々のゲーム端末に表示させることで、この表示させる広告情報の時間の長さ、頻度、時間帯などに基づいて、ゲームサーバの運用者は広告サーバの広告情報に対応する広告主から広告収入を得ることができる。

【0054】なお、広告情報の配信は、インターネットなどの通信網に限らずデジタル放送に伴うブロードバンドやCATVの幹線を用いることもできる。

【0055】また、各々のプレイヤーの入力から得られたゲーム情報、個人情報とをデータベースに登録し、表示された広告情報に対応する商品などの販売先、販売量を比較することで、選定され、配信された広告情報の有効性を判断することもできる。

【0056】また、本実施の形態においては、本発明はそれに限定されず、本発明を適用する上で好適な、オンラインゲーム配信に伴う広告表示システム及びその広告表示方法に関する技術に適用することができる。

【0057】また、上記構成部材の数、位置、形状等は上記実施の形態に限定されず、本発明を実施する上で好適な数、位置、形状等にすることができる。

【0058】なお、各図において、同一構成要素には同一符号を付している。

【0059】

【発明の効果】本発明は以上のように構成されているので、以下に掲げる効果を奏する。

【0060】インターネットなど、双方向の回線を利用して広告情報を送るとき、この広告情報をプレイヤーがオンラインゲームをプレイしている間、継続的に表示することができる。

【0061】また、各々のプレイヤーの性別や年齢層などの個人情報や配信するオンラインゲームの種類などから、広告を送る対象の興味に応じた広告情報を選定し、これを表示することで、効果的な広告戦略をとることができる。

【0062】また、広告サーバ5から受信した広告情報を、各々のゲーム端末に表示させることで、この広告情

報に関する表示時間の長さ、頻度、時間帯などに基づいて、ゲームサーバの運用者は広告サーバの広告情報を依頼した広告主から広告収入を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の実施の形態１に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの構成を示す図である。

【図２】図１の動作の流れを示すフローチャート図である。

【図3】図1の広告情報22に設定される属性を表にした図である。

【図４】実施の形態２に係るオンラインゲーム配信に伴う広告表示システムの動作の流れを示すフローチャート図である。

【符号の説明】

1 第1のゲーム端末

＊ 2 第2のゲーム端末

3 インターネット（送受信手段）

4 ゲームサーバ

5 広告サーバ

10 広告スペース

14 ゲーム情報

16 第1のブレイヤ

18 第2のプレイヤ

22 広告情報

10 40 オンラインゲーム

50 ゲーム画面

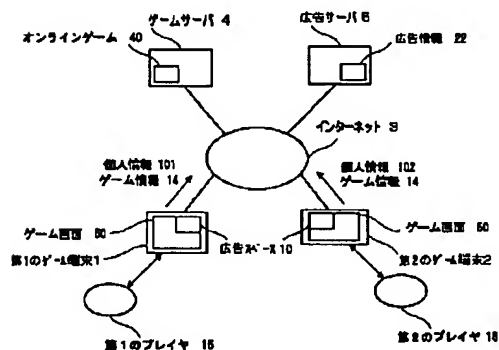
101, 102 個人情報

111, 121, 131, 141 廣告

211、221、231 ゲーム

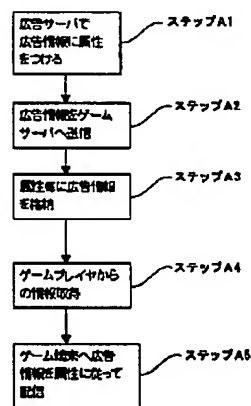
*

【图 1】



【図4】

【図2】



【図3】

広告 番号	ゲーム 種類	性別	年齢層	時間帯	更新 周期	・・・
広告 111	ゲーム 211	男性	20歳以下	15～21 時	15分おき	・・・
広告 121	ゲーム 211	女性	20～29歳	21～03 時	30分おき	・・・
広告 131	ゲーム 221	男性	20～29歳	21～03 時	10分おき	・・・
広告 141	ゲーム 231	男女	全年齢	全時間帯	更新なし	・・・
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

